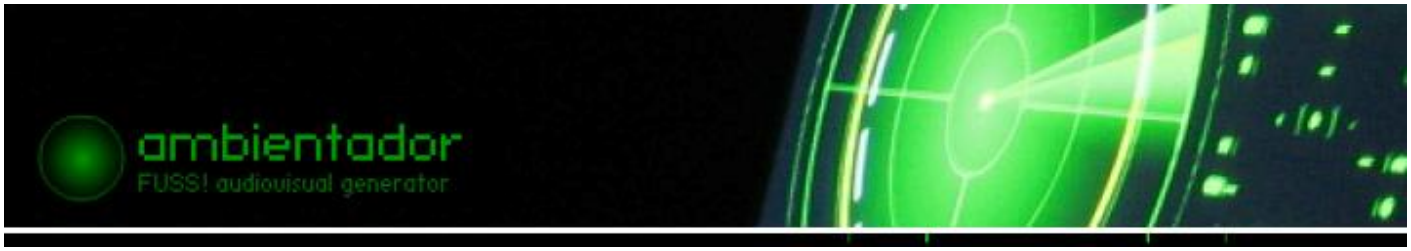


AMBIENTADORsmall 1.0
MANUAL DE INSTRUCCIONES

INFORMACIÓN DE LA VERSIÓN

Versión AMBIENTADORsmall 1.0
Resolución mínima 800x600 px
Todos los Derechos reservados FUSS!

La versión AMBIENTADORsmall 1.0, tiene deshabilitada parte de las opciones y caracteristicas de la versión extendida. Algunos de los botones se muestran desactivados, no está activa la opción de pantalla doble y sólo admite hasta 18 OBJETOS en un sólo SET, entre otras.

1) INSTALACIÓN

Versión PC:

Crear una carpeta nueva, por ejemplo *C:\AMBIENTADOR* y extraer en ella los archivos incluidos en *AMBIENTADOR_SMALL_PC.ZIP: AMBIENTADORsmall.exe* y la carpeta *DEMOSET* con todo su contenido.

Ambientador funciona con unos elementos llamados OBJETOS. Cada OBJETO tiene asignado un archivo sonido mp3 y un archivo de video swf independientes.
No es posible utilizar objetos que tengan asignado sólo video o sólo sonido.

Los OBJETOS se almacenan en SETs. Cada SET puede contener hasta 18 OBJETOS que se almacenan en la carpeta llamada *C:/AMBIENTADOR/DEMOSET*.

Versión MAC:

Crear una carpeta nueva en el escritorio, por ejemplo *AMBIENTADOR* y extraer en ella los archivos incluidos en *AMBIENTADOR_SMALL_MAC.ZIP: amb_demo_016* y la carpeta *DEMOSET* con todo su contenido.

Ambientador funciona con unos elementos llamados OBJETOS. Cada OBJETO tiene asignado un archivo sonido mp3 y un archivo de video swf independientes.
No es posible utilizar objetos que tengan asignado sólo video o sólo sonido.

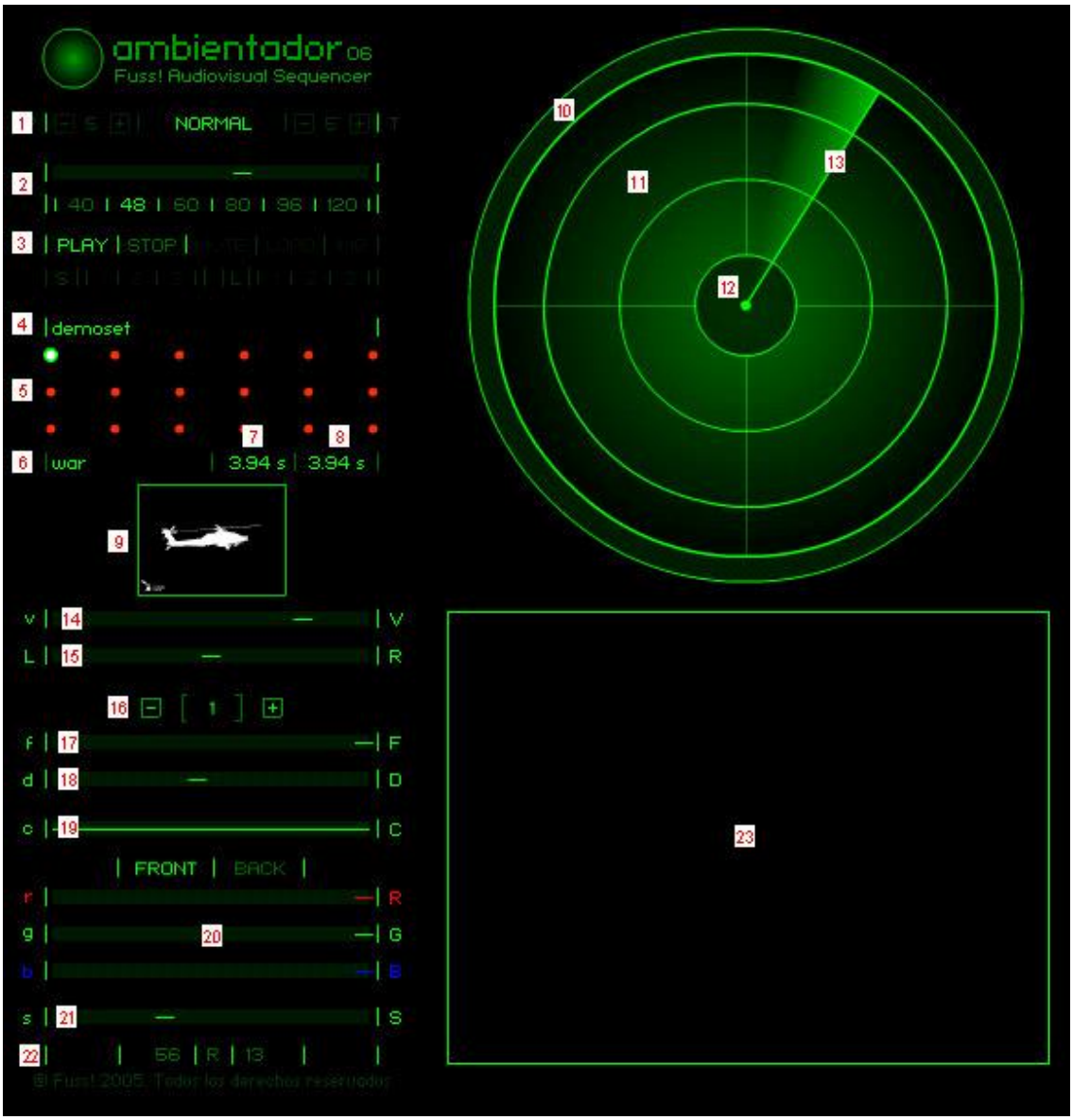
Los OBJETOS se almacenan en SETs. Cada SET puede contener hasta 18 OBJETOS que se almacenan en la carpeta llamada *AMBIENTADOR/DEMOSET*.

Esta versión de AMBIENTADORsmall 1.0 incluye un solo set de 18 objetos predefinidos. Los 18 objetos pueden ser sustituidos por archivos creados por el usuario.

Para la creación de archivos de audio y video personalizados, consultar los manuales:

Creación de sonidos para Ambientador: Ambientador_sonidos.pdf
Creación de videos para Ambientador: Ambientador_videos.pdf

2) PARTES DEL AMBIENTADOR



[1] **Modo de funcionamiento:** Botón con el que podemos alternar entre los dos modos de funcionamiento del ambientador NORMAL (modo live) o RANDOM (modo automático).

[2] **Velocidad de reproducción:** La velocidad de reproducción se puede ajustar de dos formas: por medio del deslizador y/o asignando un valor fijo de BPM (beats por minuto).

[3] **Botón de reproducción PLAY:** Sirve para comenzar el movimiento rotativo de la barra lectora.
Botón de parada STOP: Sirve para pausar la barra lectora.

[4] **Set en uso:** Muestra el nombre del set activo. En la versión AMBIENTADORsmall 1.0 siempre se mostrará DEMOSET ya que la opción de cambio de set está limitada para cicha versión.

[5] **Biblioteca de objetos:** Los 18 OBJETOS de cada SET están representados por 18 cuadrados rojos.
Si un SET no tuviera el total de los 18 objetos instalados, los cuadrados rojos de los objetos no instalados se mostrarían sin brillo y estarían inactivos.

[6] **Nombre del objeto activo:** Cuando seleccionamos uno de los objeto, este pasa a estar "activo" y se representa en la biblioteca con contorno verde sobre fondo blanco. En este recuadro se muestra su nombre.

[7] **Tiempo total:** Muestra la duración total del objeto activo en segundos.

[8] **Tiempo parcial:** muestra la duración parcial del objeto activo.

[9] **Ventana de previsualización:** Muestra el primer fotograma que se reproducirá del visual correspondiente al objeto seleccionado.

[10] **Espacio de prueba:** es un circulo concéntrico y externo al espacio activo. Los objetos que situemos en este espacio no se reproducirán, pero si se representarán graficamente.

[11] **Zona activa:** espacio con forma de circulo en donde situaremos los objetos que queramos reproducir.

[12] **Espacio de descarga o borrado del objeto:** es un circulo concéntrico e interno al espacio activo. Los objetos que situemos en este espacio se borrarán y su contenido quedará liberado de la memoria.

[13] **Barra lectora:** gira en el sentido de las agujas del reloj con el periodo seleccionado por el deslizador de velocidad de reproducción. La barra tarda en dar una vuelta completa (360º) el tiempo establecido por el deslizador de velocidad.

[14] **Volumen y transparencia:** Deslizador que afecta a los parámetros de volumen y transparencia. Sirve para modificar el valor del volumen del sonido y la transparencia de la visual, del objeto seleccionado.

[15] **Panorama:** Deslizador de panorama. Sirve para desplazar el sonido entre los canales izquierdo (L) y derecho (R), del objeto seleccionado.

[16] **Repetición:** Marcador numérico que indica el número de repeticiones que tiene el objeto seleccionado.

[17] **Realimentación**: deslizador que asigna los porcentajes de los parámetros de volumen y transparencia de una de las repeticiones con respecto a la anterior, del objeto seleccionado.

[18] **Retardo:** deslizador que sirve para establecer la duración entre las repeticiones del objeto seleccionado.

[19] **Recorte:** Es posible modificar el tiempo y la parte de reproducción de los objetos.
El recorte es un deslizador múltiple con el que se selecciona la parte de objeto que se quiere reproducir.

[20] **Modulo de color:** Mediante este módulo se puede modificar el color de la visual del obeto seleccionado y/o el color de fondo de la pantalla de video. Consta de tres deslizadores independientes con los que se puede mezclar los porcentajes de rojo (r), verde(g) y azúl (b).

[21] **Tamaño:** Es posible ampliar el tamaño del video de los objetos cargados en Ambientador por medio del deslizador de tamaño.

[22] **Rendimiento:** representación numérica del rendimiento del ordenador en el que se está ejecutando Ambientador.

[23] **Pantalla de video:** espacio en donde se representan los videos activados. Zona de composiciones visuales.

FUNCIONAMIENTO

1) PRIMEROS PASOS

Para comenzar el Ambientador, ejecutar el archivo *AMBIENTADORsmall.EXE* en la versión para PC o bien AMBIENTADORsamall.HQX en la versión para MAC.

2) SELECCIONAR EL MODO DE FUNCIONAMIENTO

El Ambientador tiene dos modos de funcionamiento: NORMAL y RANDOM.
Para alternar entre ambos modos utilizaremos el botón de modo de funcionamiento.

Modo NORMAL o live: es 100% interactivo y a tiempo real.

Modo RANDOM o automático: es un modo de funcionamiento en el que el ambientador crea composiciones de forma aleatoria. También permite la interactividad simultanea del usuario.
Al activar el modo RANDOM podemos utilizar dos valores numéricos que aparecen inhabilitados en el modo NORMAL. El primero sirve para determinar cada cuanto tiempo (segundos) se realizarán los cambios y el segundo sirve para establecer el número de objetos activos simultaneos. Variando estos valores podemos obtener diferentes resultados o "ambientes".

3) COMENZAR A " AMBIENTAR"

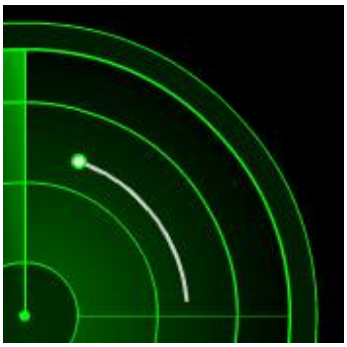
Carga y selección de un OBJETO de la biblioteca: para cargar un OBJETO de la biblioteca, hacemos clic sobre uno de los cuadrados rojos de la misma que cambiará a color blanco con contorno verde, lo que significa que el contenido de dicho objeto (sonido + visual) quedará cargado en memoria y que está seleccionado respectivamente.

En la ventana PREVIEW aparecerá el primer fotograma a reproducir del objeto cargado en memoria.

Todos los EFECTOS adquieren el valor asignado a este objeto y los deslizadores de dichos efectos se posicionan automaticamente.

Arrastramos el objeto a la ZONA ACTIVA.

Representación gráfica de un objeto activo: al arrastrar un objeto a la zona activa, este adquirirá la forma de un arco de circunferencia. La longitud del arco de circunferencia se corresponde con el tiempo que el objeto reproduce el sonido y la visual.



Representación gráfica de un objeto en la zona activa

En marcha: pulsamos el botón de reproducción PLAY, con lo que la barra lectora comenzará a desplazarse con el periodo seleccionado por el deslizador de velocidad y en el sentido de las agujas del reloj.

Cuando la posición de la barra lectora coincida con la posición inicial del arco de circunferencia, se reproducirá el sonido y se verá la visual en la pantalla de video. El pequeño circulo que indica el punto inicial del objeto se volverá intermitente, lo que significa que ese objeto está reproduciendose.

Podemos arrastrar el deslizador de velocidad de reproducción antes de pulsar el botón START o mientras el ambientador está en funcionamiento, para seleccionar o modificar la velocidad de la barra lectora.
La longitud del arco de circunferencia de los objetos situados en las zonas de prueba y activa se ajustará automaticamente.

4) CÓMO APLICAR EFECTOS

Antes de aplicar efectos es necesario que seleccionemos el objeto que queramos manipular. Podemos aplicar efectos

tanto a los objetos que están en la biblioteca como a los que están en el espacio de prueba o reproduciendose en la zona activa. El objeto seleccionado se muestra rodeado con un contorno verde y sólo podemos aplicar efectos a los objetos de uno en uno.

Volumen – Transparencia: arrastramos el deslizador a la izquierda o derecha para disminuir o aumentar el volumen del sonido y la transparencia de la imagen.
Rango de valores: 0% -100%

Paneo: arrastramos el deslizador a la izquierda o derecha para desplazar el sonido al canal izquierdo o derecho respectivamente.
Rango de valores: 0% dch / 100% izq - 100% dch / 0% izq

Repetición: hazemos clic en los botones de + o – para aumentar o disminuir el número de repeticiones del objeto seleccionado.
Rango de valores: 1 -10 repeticiones.

Retardo: arrastramos el deslizador a la izquierda o a la derecha para disminuir o aumentar el tiempo entre las repeticiones del objeto seleccionado.
Rango de valores: 0 – 2 segundos

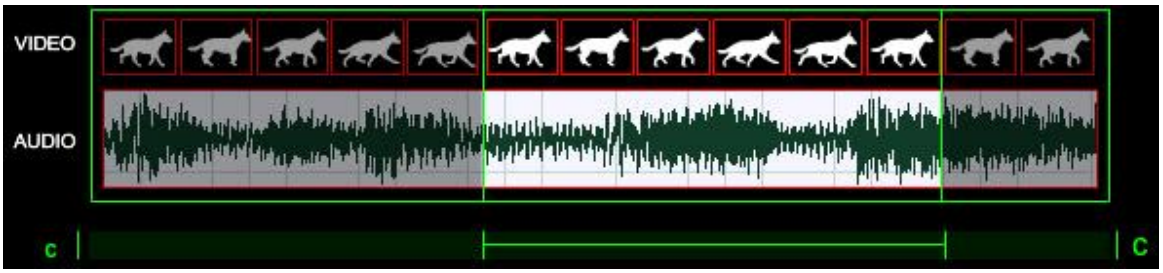
Realimentación: arrastramos el deslizador a la izquierda o a la derecha para disminuir o aumentar el porcentaje de volumen y transparencia de las repeticiones.
Rango de valores: 0% - 100%

Los deslizadores de repetición, retardo y realimentación forman el conjunto del módulo de ECO. Hay que tener en cuenta que si establecemos el número de repeticiones en 1 los deslizadores de RETARDO y REALIMENTACIÓN no tendrán ningún efecto, por lo que no afectarán ni a las visuales ni al sonido del objeto seleccionado.

Recorte: arrastramos el deslizador de la izquierda para recortar el inicio objeto. Arrastramos el deslizador de la derecha para recortar el final del objeto. Podemos mover el bloque recortado haciendo clic entre ambos deslizadores y arrastrandolo de izquierda a derecha.

Representación gráfica de un objeto en la zona activa. Valores de repetición, realimentación, retardo y recorte.

Al arrastrar los deslizadores, modificamos directamente el tiempo parcial del objeto quedando reflejado en el contador superior el nuevo tiempo parcial.



Efecto de recorte en el video y el audio de un objeto.

Color: podemos cambiar el color de un objeto seleccionado y/o el color del fondo de la pantalla de video.
Arrastra los tres deslizadores independientemente para aumentar o disminuir las cantidades de rojo, verde y azul.
Rango de valores: 0% -100% de cada deslizador.

Tamaño: arrastramos el deslizador a la izquierda o a la derecha para disminuir o aumentar el tamaño del video del objeto seleccionado.
Rango de valores: 100% – 300%

5) RENDIMIENTO DEL AMBIENTADOR

Ambientador es una aplicación limitada por las características del ordenador en el que se ejecute (memoria, procesador, tarjeta de video) y por el peso de las visuales que se reproduzcan.

El valor de la izquierda indica la velocidad de calculo de los scripts y programación que Ambientador procesa. Su valor máximo es 100.

El valor de la derecha indica una relación entre los fotogramas que ambientador reproduce y los que debería reproducir. Su valor máximo es 15. Si este valor fuera inferior a 10 deberíamos reducir el peso.

Para reducir el peso de la reproducción tenemos varias opciones:
1) Quitar objetos de la zona activa para liberar memoria.
2) Mejorar el rendimiento independiente de cada visual.

6) SUPERPOSICIÓN DE LOS VIDEOS EN REPRODUCCIÓN

Cuando reproducimos varios objetos a la vez, sus correspondientes videos se reproducen en la misma ventana de video. El orden de superposición de estos videos es directamente proporcional al orden de activación, de modo que los videos se irán superponiendo a los anteriores según vayamos situando los objetos en la zona activa.

7) CÓMO CARGAR NUEVOS OBJETOS CREADOS POR EL USUARIO

La versión AMBIENTADORsmall 1.0 es capaz de almacenar y utilizar hasta 18 OBJETOS en un sólo SET. En la versión extendida de Ambientador es posible cambiar de SET durante la reproducción pudiendo almacenarse hasta 100 SETs de 18 OBJETOS cada uno.

Para crear OBJETOS originales debemos estudiar el contenido de los manuales:
Creación de sonidos para Ambientador: Ambientador_sonidos.pdf
Creación de videos para Ambientador: Ambientador_videos.pdf

Tanto los archivos de video como los de sonido de Ambientador, se almacenan en la carpeta *C:/AMBIENTADOR/DEMOSET*

Los sonidos deben tener el formato MP3 especificado en el manual de creación.
Las visuales deben tener el formato SWF especificado en el manual de creación.

Una vez situados los archivos de sonido y video en la carpeta *C:/AMBIENTADOR/DEMOSET* hay que renomarlos correctamente:

Primera fila de OBJETOS de la biblioteca: s01, s02, s03, s04, s05 y s06.
Segunda fila de OBJETOS de la biblioteca: s11, s12, s13, s14, s15 y s16.
Tercera fila de OBJETOS de la biblioteca: s21, s22, s23, s24, s25 y s26.

Todos ellos tanto en formato mp3 como en swf. En total 36 OBJETOS: s01.swf, s01.mp3, s02.swf, s02.mp3, ...
De este modo, al primer OBJETO de la BIBLIOTECA le corresponderá el video s01.swf y el sonido s01.mp3 y así sucesivamente.
Si no completaramos los 36 OBJETOS o alguno de ellos no está bien renombrado, Ambientador no cargaría ese espacio de la biblioteca quedando en objeto desocupado. Los desocupados se representan con un cuadrado rojo menos brillante.